

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Pada umumnya pendidikan di TK mengembangkan beberapa bidang aspek perkembangan, yang perlu diperhatikan terkait dengan perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, emosi, bahasa, sosial dan salah satunya adalah perkembangan kognitif dimana anak aktif membangun pemikiran mereka. Wasik & Seefeldt (2008:386) berpendapat bahwa jika perkembangan kognitif anak terhambat maka akan berpengaruh juga terhadap pemahaman berhitung anak-anak.

Kemampuan berpikir anak usia dini masih terlalu sulit untuk diterka apa sebenarnya yang ada dibenaknya sehingga orang dewasa tidak mudah untuk mengikutinya karena sangat jauh dengan logika orang dewasa. Pada sebagian besar pendidikan anak usia dini memandang bahwa kemampuan

kognitif anak tidak terlalu diperhatikan sehingga perkembangan kognitif anak terlewat begitu saja. Beberapa pakar ilmu menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini perlu diberikan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu bidang pengembangan kognitif adalah berhitung.

Menghitung dapat diperkenalkan kepada anak dengan pengalaman sehari-hari anak. Seperti yang diungkapkan oleh Brians & Sigler (Levine & Jordan 2009:62) bahwa prinsip-prinsip menghitung dapat melalui pengalaman sehari-hari mereka dengan angka. Angka memiliki posisi yang penting dalam memperkenalkan berhitung. Syamil (2008:1) berpendapat bahwa penanaman konsep berhitung dapat diawali dengan mengenalkan "banyak-sedikit" atau "besar-kecil" (tahap pra-operasional). Setelah itu tahap konkrit, perkenalkan konsep angka, yang tujuannya agar anak tahu perbedaan antara satu dengan dua, dua dengan tiga dan seterusnya. Wasik & Seefeldt (2008:392) berpendapat bahwa pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak-anak mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu.

Pembelajaran berhitung yang diberikan kepada anak sebaiknya tidak monoton agar lebih menarik. Hamzah (1995:111) mengungkapkan agar pembelajaran berhitung lebih menarik dan tidak membosankan anak, guru hendaknya merencanakan dan menyiapkan berbagai jenis gagasan yang bervariasi dengan bermain dan menciptakan bermacam-macam permainan yang menarik. Solehuddin (1997:35) mengungkapkan baik Piaget maupun Vygotsky sangat menekankan pentingnya aktivitas bermain sebagai sarana

untuk pendidikan anak, terutama untuk kepentingan pengembangan kapasitas berpikir. Hal ini sejalan dengan Yustiana(Delphie, 2004:81) yang mengungkapkan bahwa bermain sangat berperan dalam pertumbuhan kemampuan mental dan merupakan aktivitas utama yang menentukan dan berkontribusi positif terhadap aspek fundamental perkembangan serta alat berpikir. Mayke (Sudono, 2000:3) juga mengungkapkan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Sejalan dengan pernyataan Lawrence Jacks (Poncopoetro, et. al, 2000:1.4) bahwa kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan. Sriningsih (2008:78) mengungkapkan bahwa bermain dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan kecintaan anak terhadap berhitung.

Mengenali kemampuan berhitung, lambang bilangan dan mengerti konsepnya bisa distimulasi sejak usia TK melalui permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian Piaget (Santrock, 1995:273) yang menyatakan bahwa permainan adalah proses berpikir. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan, pernyataan ini sesuai dengan pengertian permainan yang dikemukakan Santrock (1995:272) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Pada kenyataanya, proses pembelajaran di RA Amal Mulya Tawangmangu belum memanfaatkan dan menggunakan permainan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia TK. Teknik pembelajarannya diberikan secara monoton dan cenderung membosankan bagi anak. Hal ini disebabkan karena penggunaan permainan dalam pembelajaran berhitung masih sedikit digunakan. Tetapi lain halnya jika dalam pembelajaran berhitung menggunakan permainan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supartini (2009) bahwa permainan cukup menentukan kemampuan bilangan anak, karena setelah diberikan permainan di Taman Kanak-kanak yang ia teliti memberikan peningkatan yang cukup baik pada kompetensi bilangan anak.

Sujarno (1999:233) mengungkapkan bahwa permainan merupakan salah satu unsur kebudayaan yang sudah ada sejak jaman dahulu. Sebagai salah satu unsur kebudayaan, permainan mempunyai fungsi lain dibandingkan unsur kebudayaan lainnya yaitu untuk belajar. Maka dari itu dalam mengenalkan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilaksanakan melalui permainan. Seperti yang dikemukakan Rafidaffa (2007:1) agar lebih menyenangkan dan menarik melalui permainan dalam mengenalkan kemampuan berhitung. Permainan yang cukup menarik yaitu permainan tradisional. Berdasarkan buku pedoman Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (1981:1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional ini adalah permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak secara turun temurun. Dharmamulya (Depdikbud, 1981:2) menyatakan bahwa permainan

tradisional anak sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Penelitian mengenai permainan tradisional telah dilakukan oleh Rudi Corens (Tribun Jabar, 2008:9) yang mengungkapkan bahwa banyak jenis permainan tradisional menjadi jembatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi, mengajarkan kejujuran, toleransi, kreativitas dan nilai positif lainnya. Berdasarkan buku pedoman Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (1981:26) mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan adalah permainan dakon. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kurniati (2006:123) bahwa permainan dakon merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.

Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa permainan dakon sangat banyak manfaatnya bagi pembelajaran berhitung. Seperti yang diungkapkan oleh Rifa (2009) bahwa permainan dakon dapat digunakan sebagai sarana untuk berhitung. Anak usia TK dapat mudah berhitung dikarenakan metode yang diberikan lebih menarik. Dengan menggunakan media yang berbeda yaitu dengan penggunaan permainan dakon, peneliti berharap penggunaan permainan dakon dapat berhasil memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia TK.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mencoba menggunakan permainan dakon dalam upaya mengetahui pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan berhitung anak usia TK. Hal ini sesuai dengan

tujuan dari permainan yaitu untuk membuat anak lebih kreatif, lebih bereksplorasi lagi, dan menyenangkan.

#### B. Pembatasan Masalah

Pembahasan dalam suatu penelitian diperlukan pembatasan masalah, dengan adanya pembatasan masalah pembahasan tidak akan meluas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak yang dibatasi pada membilang banyak benda 1-20
2. Media permainan dakon di batasi pada media dakon berlubang 7.

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di kemukakan diatas. Masalah penelitian ini dapat dirumuskan “Apakah permainan dakon dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA Amal Mulya Tawangmangu, Karanganyar Tahun 2012/2013 ?”

#### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian terdiri atas dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak pada RA Amal Mulya Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Tujuan khusus mengembangkan kemampuan berhitung anak pada siswa RA Amal Mulya Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui permainan dakon.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang berbagai macam metode dalam mengajar terutama melalui kegiatan bermain serta hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain dakon.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan strategi pembelajaran di RA yang berkembang terus sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi di masa yang akan datang.
- d. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian berikutnya yang berhubungan dengan peningkatan berhitung pada anak menjadi kajian lebih lanjut.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Siswa mendapat pengalaman langsung untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan serta mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam kegiatan bermain yang menyenangkan.

#### b. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan, keterampilan atau kegiatan guru dalam menggunakan metode dan alat pembelajaran yang tepat.

c. Bagi sekolah

Dengan menggunakan metode permainan diharapkan menambah wawasan dan meningkat kreativitas.